

## PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI “BETTER RIDE” UNTUK MEMPERMUDAH PARA PENGGUNA KENDARAAN

Nindy Eka Fahreza<sup>1</sup>, Agus Setiawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro,  
Email : [114201903266@mhs.dinusac.id](mailto:114201903266@mhs.dinusac.id), [agus.setiawan@dsn.dinus.ac.id](mailto:agus.setiawan@dsn.dinus.ac.id)

---

### INFO ARTIKEL

---

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 8 Juli 2023

Disetujui : 30 Agustus 2023

---

**Kata Kunci :**

Desain aplikasi, layanan otomotif, tampilan antar muka

---

### ABSTRAK

*Better Ride* merupakan sebuah layanan penyedia jasa yang berfokus pencarian bengkel terdekat disekitar pengguna. Berorientasi pada dunia otomotif dengan mengedepankan solusi atas permasalahan yang sering dialami oleh para pengguna, *Better Ride* membutuhkan rancangan tampilan aplikasi (*User Interface*) yang memuat berbagai informasi seputar otomotif untuk memenuhi kebutuhan para pengguna tersebut. Metode yang dilakukan dalam menganalisa data yaitu menggunakan 5W & 1H, dan menggunakan metode perancangna *User Centered Design* yang memiliki tahapan *Understand* (memahami calon target pengguna), *Define* (membuat user persona), *Ideate* (penyelesaian masalah melalui perancangan Sitemap, Wireframe, Mockup, Prototype dan *Testing*). Penelitian ini menghasilkan sebuah tampilan antarmuka yang sederhana. Tampilan tersebut sesuai dengan target pengguna dan berisi informasi tentang layanan pencarian bengkel terdekat, informasi keadaan darurat, dan ketersediaan suku cadang kendaraan.

---

### ARTICLE INFO

---

**Article History :**

Received : July 8, 2023

Accepted : August 30, 2023

---

**Keywords:**

Application design, automotive service, user interface design

---

### ABSTRACT

*Better Ride is a service provider focused on locating nearby repair shops for users. With a focus on the automotive world and prioritizing solutions to common user issues, Better Ride requires a user interface (UI) design that encompasses various automotive-related information to meet user needs. The method employed in data analysis involves using the 5W & 1H approach and utilizing the User-Centered Design method, which includes stages such as Understanding (understanding potential user targets), Defining (creating user personas), Ideating (problem-solving through the design of Sitemaps, Wireframes, Mockups, Prototypes, and Testing). This research yields a simple interface design that aligns with the target users and contains information about locating nearby repair shops, emergency information, and the availability of vehicle spare parts.*

## 1. PENDAHULUAN

Di zaman berkembangnya teknologi sekarang ini menjadikan berbagai sektor pada kehidupan harus ikut beradaptasi, Hampir semua orang mulai beralih dan mengikuti perkembangan teknologi ini dan menjadikan banyak dari mereka menggantungkan hidup mereka pada teknologi sekarang ini. Teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar di zaman sekarang, bahkan dengan adanya teknologi telah membuka banyak lapangan kerja dan penghasilan baru yang sebelumnya belum pernah ada, terkhusus pada sektor otomotif.

Indonesia dengan jumlah penduduk yang terbilang banyak dan terus bertambah, tentu saja tidak mungkin akan tertinggal dari zaman perkembangan ini terkhusus dalam perkembangan dunia otomotif, dapat dilihat dari bagaimana pesatnya perkembangan teknologi otomotif di Indonesia baik untuk kendaraan roda dua atau lebih. Dalam 100 tahun terakhir telah terjadi banyak perubahan dan perkembangan kendaraan mulai dari jenis, system dan inovasi kendaraan terbaru yang semakin hari akan semakin canggih. Karena itu Indonesia pasti akan mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia otomotif ini.

Indonesia merupakan negara dengan konsumen transportasi kendaraan umum maupun pribadi yang sangat besar, tercatat pada tahun 2022 oleh BPS ( Badan Pusat Statistik ) kendaraan di indonesia mencapai 148 juta unit. Jumlah tersebut meningkat setelah sebelumnya di tahun 2021 yang tercatat 141 juta unit, yang mana terjadi kenaikan sebanyak 5 persen. Hal tersebut terjadi di picu oleh banyak hal terutama oleh kenaikan populasi masyarakat yang dibarengi dengan perkembangan teknologi kendaraan. Namun yang namanya kendaraan bermotor pasti tidak lepas dari kerusakan dan perbaikan, dan karena kendaraan harus terus di rawat agar tidak mudah rusak maka pemilik kendaraan harus terus membawanya ke tempat reparasi/bengkel dalam kurun waktu tertentu.

Terjadinya kerusakan kendaraan terkadang tidak mengenal waktu dan tempat, yang membuat para pengguna terkadang mengalami kesulitan. Seperti ketika tiba – tiba ban mengalami kebocoran atau mogok di tengah jalan tanpa ada yang bisa dihubungi, Mendengar keluhan para pengendara serta melihat bagaimana dunia otomotif yang berkembang dengan pesat, lahirlah sebuah ide aplikasi berbasis platform digital berkoneksi internet yang bernama “Better Ride” yang bertujuan untuk membantu dan mempermudah para pengendara dalam mengatasi masalah kendaraan mereka.

Better Ride adalah sebuah platform digital berbasis aplikasi mobile yang menyediakan berbagai jasa dibidang otomotif terkhusus penyedia jasa pencari bengkel terdekat untuk para pengendara yang mengalami permasalahan ketika sedang berkendara. Selain itu, Better Ride juga menyediakan berbagai fitur lain yang berhubungan dengan dunia otomotif seperti jual aksesoris kendaraan, cuci mobil dan motor, toko ban dan segala yang berhubungan dengan otomotif . Aplikasi Better Ride bekerja dengan cara bermitra dengan bengkel konvensional, yang mengharuskan para bengkel tersebut mendaftarkan bengkel mereka ke pihak Better Ride, dengan begitu maka bengkel yang terdaftar akan otomatis masuk dalam daftar dan menjadikannya salah satu pilihan bagi pengguna Better Ride ketika ingin mencari jasa otomotif terdekat.

Better Ride merupakan sebuah aplikasi *software* baru yang masih dalam proses perancangan dan bekerja sama dengan publisher lokal di kota Semarang yaitu “Bapak Pucung Studio” yang sekaligus menjadi pengembang. Dalam perancangan ini, aplikasi “Better Ride” sedang mencapai tahap perancangan tampilan *User interface* serta konsep. Tampilan dari sebuah aplikasi menjadi sarana komunikasi antara pengguna dengan sistem aplikasi tersebut. *User Interface (UI)* umumnya dijumpai pada produk aplikasi maupun website, yang mana media tersebut sering diimplementasikan pada komputer dan smartphone. Menentukan tampilan aplikasi *user interface* yang cocok harus berdasarkan data pengalaman pengguna (*user experience*), bertujuan agar ketika aplikasi tersebut ketika digunakan tidak menimbulkan ketidaknyamanan atau malah gangguan karena tidak sesuai dengan pengalaman pengguna (UX).

---

Desain dari sebuah *user interface* memiliki andil yang besar pada sebuah perancangan aplikasi, dikarenakan dalam desain UI akan menunjukkan Seperti apa tampilan yang akan sughkan serta menunjukkan cara kerja dan alur bagaimana produk itu bekerja. Karena aplikasi “Better Ride” dirancang dengan target pengguna masyarakat Indonesia. *User* dari pengguna “Better Ride” juga akan pasti dari berbagai latar belakang, yaitu dari masyarakat umum pengguna kendaraan dan teknologi modern. Tentu, melihat dari para pengguna ini, penentuan konsep dan tampilan aplikasi dari “Better Ride akan menyesuaikan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode Perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode kualitatif. Yang mana data yang akan dihasilkan berupa data deskriptif yang menjelaskan tentang permasalahan yang diangkat secara mendetail dari objek penelitian yang terkait sesuai dengan latar belakang

Data dikumpulkan dengan cara langsung (primer) dan tidak langsung (sekunder) Penulis juga melakukan studi literatur pada beberapa artikel ilmiah untuk mencari pembahasan yang sesuai dengan topik bahasan yang diangkat. Penulis juga memanfaatkan beberapa data pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk melakukan perancangan pada desain user interface dengan memperhatikan user experience.

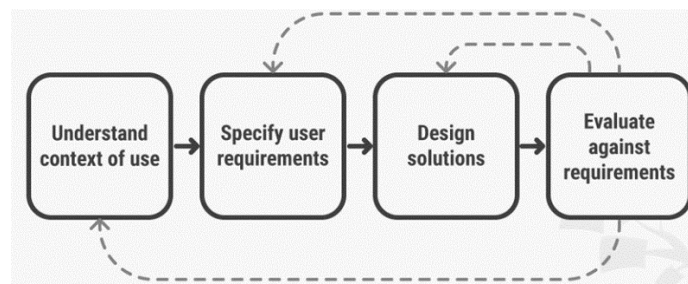
Metode perancangan yang digunakan oleh penulis untuk merancang User Experience dan User Interface adalah melalui Metode *User Centered Design (UCD)*. *User Centered Design (UCD)* merupakan sebuah metode perancangan yang menggunakan pendekatan desain yang menempatkan user sebagai fokus utama dalam seluruh langkah pengembangan produk ataupun layanan. Prinsip – prinsip yang terdapat pada metode UCD melibatkan pemahaman mendapat terhadap kebutuhan , preferensi, dan konteks pengguna. Dalam penggunaan metode UCD ada langkah - langkah yang ditempuh untuk sampai pada sebuah hasil akhir yang teruji dan sesuai dengan penggunaanya.

Terdapat juga metode parancangan pendukung yaitu menggunakan metode *Fitts Law* yaitu hukum yang menghitung waktu yang di tempuh ketika menggunakan elemen-elemen yang ada pada halaman desain. Hal tersebut dilakukan dengan memperhitungkan besar dan ukuran elemen yang berada pada papan desain. Hukum Fitts mencoba untuk memangkas waktu dari titik satu ke titik lainnya. Hal tersebut membuat asset lebih besar yang mana dapat ditangkap oleh user secara cepat.

## 3. VISUALISASI

### 3.1. Konsep dan Visualisasi

Melakukan analisa menggunakan User Centered Design yang mana metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses perancangan sistem interaktif yang dibangun berdasarkan pengalaman pengguna.



Gambar 3.1 Tahapan User Centered Design

Menentukan siapa target pengguna untuk yang akan menggunakan aplikasi Better Ride. Selanjutnya mendata masalah yang dihadapi oleh para pengguna tersebut dan tata cara bagaimana Better Ride menyelesaikan masalah tersebut.

#### Masalah :

- a. Mengalami masalah dengan kendaraan setiap saat

- b. Kurangnya informasi tentang bengkel tujuan
- c. Tidak adanya kontak yang dapat dihubungi saat keadaan darurat
- d. Tidak adanya informasi mengenai suku cadang yang tersedia.

**Kebutuhan :**

- a. Adanya layanan bengkel online panggilan ketika darurat
- b. Adanya informasi yang jelas mengenai bengkel tujuan
- c. Adanya informasi mengenai kontak yang dapat dihubungi ketika keadaan darurat
- d. Adanya informasi tentang suku cadang yang tersedia

**3.1.2. Specify User Requirements**

Dilakukan pembuatan User Persona. User Persona digunakan untuk mempresentasikan pengguna secara karakteristik yang berisikan profil dari pengguna dan mendapatkan data kebutuhan pengguna yang berbeda, sehingga tampilan dari aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

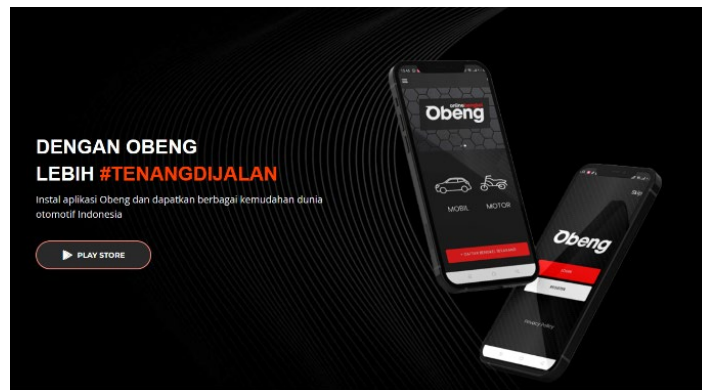


Gambar 3.2 User Persona 1

Pengumpulan ide yang bertujuan menunjukkan solusi dari permasalahan yang dihadapi pengguna/ Menyediakan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil persona dan wawancara yang dilanjutkan dengan beberapa tahapan pembuatan aplikasi.

<b>Kebutuhan</b>	<b>Solusi</b>
Bengkel yang jelas	Adanya informasi mengenai bengkel termasuk Nama, Jasa Servis, dan Waktu operasional
Memiliki informasi tentang penjualan suku cadang dan stok barang	Terdapat informasi barang suku cadang sesuai kebutuhan yang mudah ditemukan
Mendapatkan bengkel sesuai dengan kendala dan jenis kendaraan	Terdapat pilihan bengkel sesuai kendaraan ataupun servis.
Adanya kontak yang dapat dihubungi saat darurat	Terdapat informasi mengenai jasa dan layanan darurat sesuai kebutuhan

a. Referensi



Gambar 3.6 Laman aplikasi Obeng.ID

Aplikasi Obeng.ID digunakan sebagai referensi konsep dalam pembuatan Fitur pencarian bengkel terdekat untuk aplikasi Better Ride. Menggunakan tampilan yang minimal sentuh menjadikan tampilan yang dihasilkan mudah diterima dan ramah untuk pengguna.

Fitur maps menjadikan akses pencarian bengkel terdekat menjadi lebih mudah, ditambah dengan fitur oendukung yaitu Filter yang menjadikan pengguna dapat memilah pencarian sesuai kebutuhan tanpa harus melihat banyak pilihan sekaligus yang dapat membuat pengguna menjadi kebingungan.

b. Font



Gambar 3.15 Huruf Roboto

Desain User Interface untuk aplikasi Better Ride menggunakan jenis font Sans Serif family Roboto. Jenis font yang menampilkan tampilan tanpa memiliki garis pembuka pada ujung yang memberikan kesan modernisasi dan ketegasan. Memberikan tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga informasi lebih mudah diterima oleh pengguna.

### c. Color Guide



Gambar 3.16 Color Guide

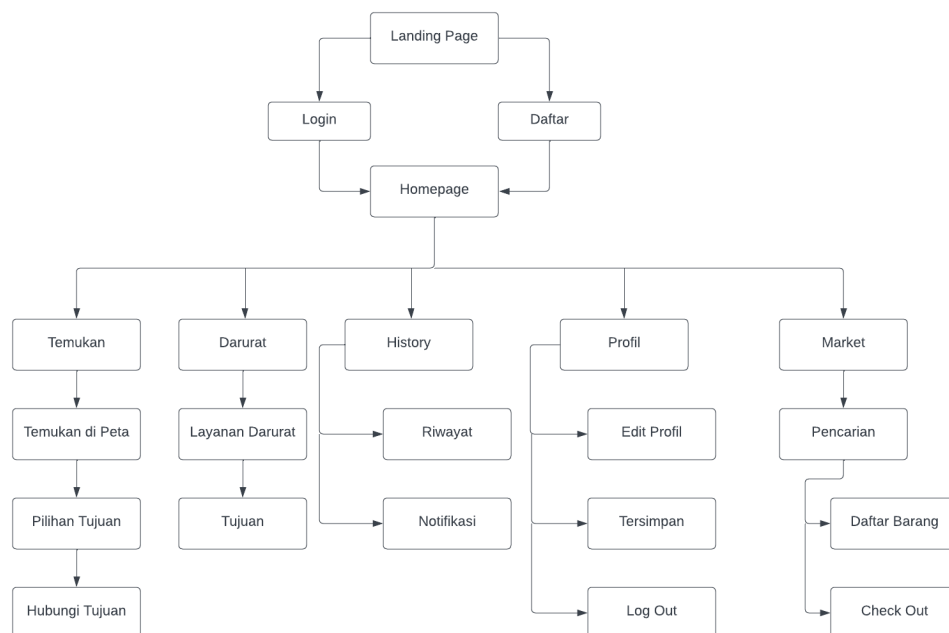
Pada perancangan aplikasi Better Ride memiliki warna Primer yaitu warna merah. Pemilihan warna merah pada perancangan aplikasi *User Interface* aplikasi Better Ride memiliki filosofi yang mendukung visi dan tujuan aplikasi tersebut:

- a. Energi dan Keberanian
- b. Peringatan dan Keadaan Darurat
- c. Identitas Merek

Data yang sudah terkumpul melalui proses pencarian referensi dijadikan acuan melalui dalam pembuatan *User Interface* (UI) untuk aplikasi Better Ride. Proses pembuatan tampilan visual aplikasi Better Ride tersebut dilakukan 5 Tahapan yaitu :

#### 1. Sitemap

Diagram yang menunjukkan struktur dari sebuah aplikasi atau web yang bertujuan untuk menunjukkan susunan informasi berdasarkan kelompok konten. Hasil dari sitemap digunakan untuk menentukan *userflow* dalam pembuatan *Wireframe*.

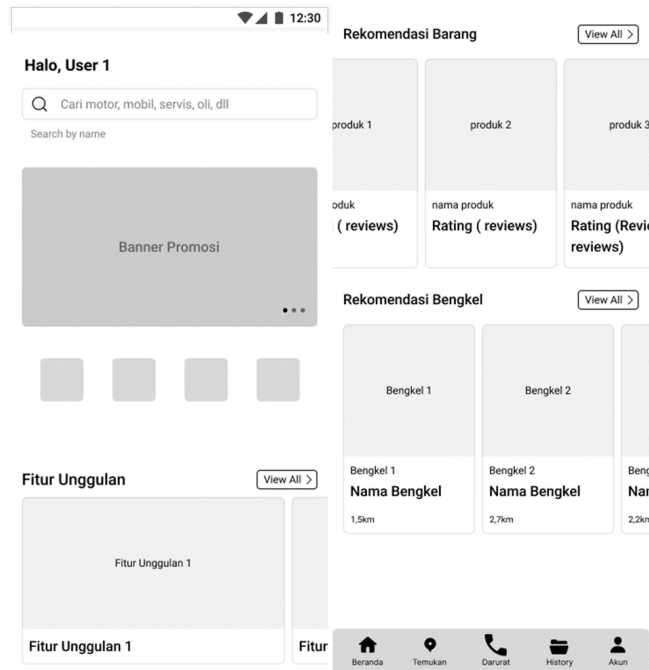


Gambar 3.17 Sitemap aplikasi Better Ride

## 2. Wireframe

Kerangka yang berisi penataan konten untuk aplikasi Better Ride lengkap mulai dari tampilan hingga preview. Wireframe berikut ini menggunakan jenis *High Fidelity Wireframe*. yang mana *wireframe* yang dibuat dengan menggunakan digitalisasi dan berisi rincian konten sesungguhnya.

### 1. Homepage



Gambar 3.18 Wireframe Homepage aplikasi Better Ride

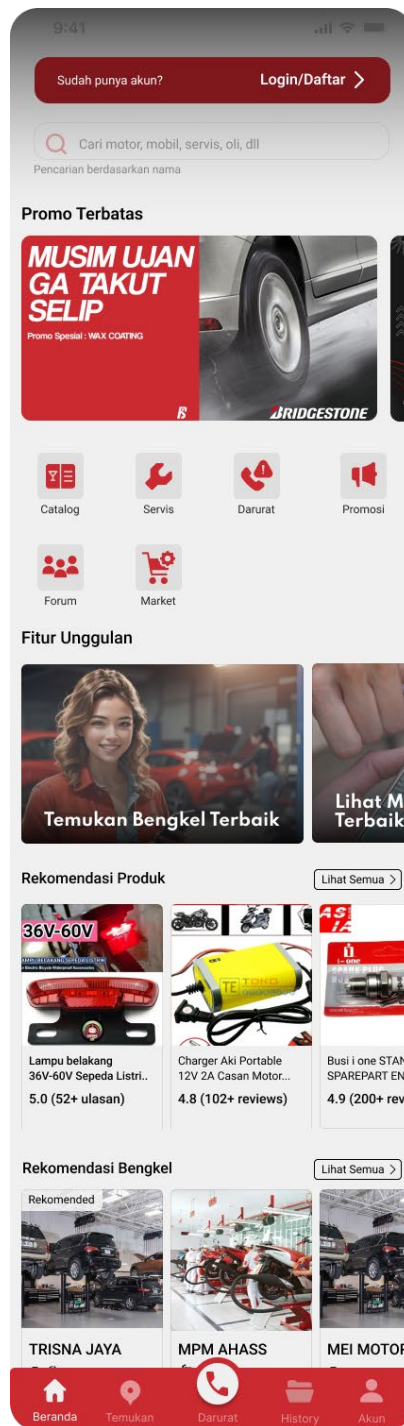
Pada tampilan *Homepage* memuat Tombol navigasi yang berada pada bagian bawah (*Home*, *Temukan*, *Darurat*, *History*, *Profil*). Di bagian atas terdapat *Header* yang berupa kalimat sapaan kepada pengguna sesuai dengan data yang telah diisikan saat proses registrasi.

Pada halaman *Homepage* juga ditampilkan fasilitas yang diberikan oleh Better Ride untuk menunjang pengalaman menggunakan aplikasi yaitu terdapat Bar pencarian yang akan digunakan sebagai navigasi pencarian oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan. Terdapat tempat untuk menampilkan Banner Promosi untuk kebutuhan promosi barang ataupun jasa yang ditawarkan kepada pengguna. Bar menu yang berupa tombol yang berbeda - beda sesuai kegunaan dan 3 section tambahan yang menampilkan Fitur Unggulan dari Better Ride, menampilkan rekomendasi barang sesuai dengan preferensi pengguna dan Rekomendasi Bengkel.

## 3. Mockup dan Prototype

Pada tahapan ini akan dilakukan pembuatan tampilan visual secara utuh dengan menerapkan implementasi dari *Wireframe* yang telah dibuat sebelumnya dan berisi data sebenarnya. Setelah tampilan *Mock Up* dibuat langkah selanjutnya ada melakukan *prototype*. *Prototype* ini digunakan untuk mempresentasikan bagaimana sebuah aplikasi / web tersebut bekerja sesuai dengan alur yang telah dibuat.

### a. Home



Gambar 3.28 Halaman Homepage Better Ride

### 3.1.4. Evaluate against requirement

Setelah mendapat tampilan visual lewat proses Mock Up dan Prototype adalah langkah Testing. Pada proses ini pengguna akan diuji melalui simulasi fungsional untuk mendapatkan data apakah hasil visual yang telah dibuat dan di Prototype sesuai dengan para penggunanya. Pada tahapan testing, berikut adalah simulasi yang diujikan lengkap dengan hasilnya.

NO	Task	Goal	Deskripsi	Kesimpulan
1	Layanan Darurat	- Memilih menu "Darurat" - Memilih jenis	Alur :	Berhasil



		tempat tujuan sesuai dengan jenis kendaraan - adanya kontak yang dihubungi	Pada halaman <i>Darurat</i> pengguna dapat memilih menu “darurat” melalui tombol navigasi ataupun tombol menu, setelah itu halaman akan memuat beberapa pilihan tujuan tempat sesuai jenis kendaraan, setelah user memilih tempat tujuan, user akan menghubungi kontak yang tersedia pada halaman tersebut.	
2	Informasi mengenai bengkel tujuan terdekat (Temukan)	-Memilih menu “Temukan” -Memilih tujuan bengkel sesuai jenis kendaraan atau kebutuhan -Memilih menu pilihan yang tersedia pada bengkel tersebut	Alur : Pengguna memilih menu “Temukan” yang lalu akan ditampilkan sebuah halaman yang berisikan maps dengan lokasi terkini pengguna berada, Pengguna memilih tujuan sesuai dengan keinginan.	Berhasil
3	Informasi mengenai bengkel tujuan terdekat (Bar Search)	-Memilih menggunakan Bar Search - Menentukan lokasi sesuai dengan lokasi keberadaan mereka - Menentukan lokasi tujuan -menghubungi kontak yang tersedia	Pengguna memilih tombol Bar Search lalu akan ditampilkan halaman yang berisi kolom pencarian dan lokasi, setelah itu pengguna menentukan lokasi atau tanpa menentukan lokasi jika lokasi yang didapat sebelumnya sudah tepat. Lalu pengguna memilih lokasi tujuan sesuai dengan keinginan dan menghubungi kontak yang tertera	Berhasil
4	Adanya informasi suku cadang	-Memilih menu Market -Memilih barang yang ingin dibeli -Memastikan barang yang ingin dipesan -Melakukan pembayaran	<b>Alur :</b> Pengguna memilih menu Market pada halaman <i>Home</i> , Setelah itu akan muncul menu daftar tipe barang, Pengguna memilih barang sesuai keinginan, Pengguna melakukan pembayaran.	Berhasil

### 3.2 Konsep Media

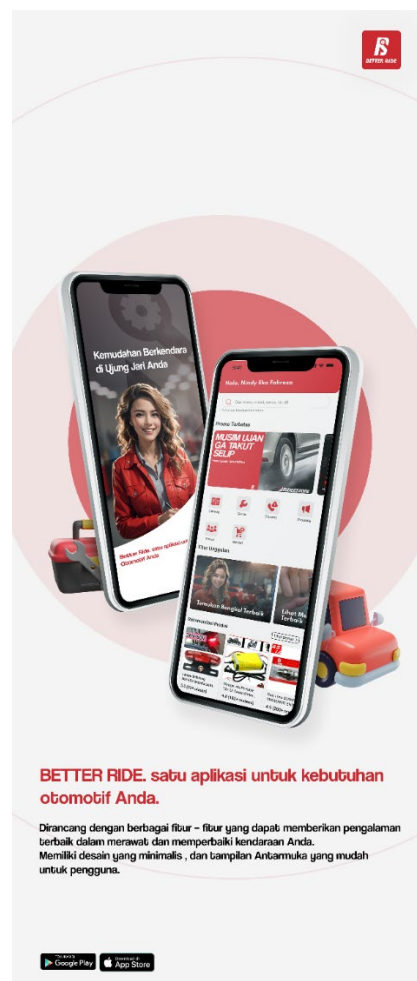
### 3.2.1 Jenis Media

#### 1. Aplikasi Mobile Phone

Platform aplikasi mobile menjadi media utama yang mendasari perancangan UI aplikasi Better Ride. Perancangan aplikasi ini menggunakan ukuran display milik *device Iphone 14Plus* dengan ukuran 428 x 926px yang berarti memiliki tinggi 929 pixel dan lebar 428 Pixel. Aplikasi Better Ride memiliki target audiens yang dituju antara lain adalah para masyarakat berjenis kelamin laki – laki dan perempuan dengan usia 17 – 50 tahun, pengguna kendaraan pribadi yang sering atau terbiasa menggunakan aplikasi mobile sebagai sarana untuk mempermudah kegiatan dan memiliki koneksi internet.

#### 2. Banner

Banner adalah sebuah media pendukung dalam tahapan publikasi aplikasi Better Ride. Banner berukuran 60X160 cm. Banner bertujuan memberitahu audiens mengenai adanya aplikasi Better Ride. Banner berisikan kalimat ajakan yang bertujuan agar audiens tertarik untuk menggunakan aplikasi.



Gambar 3.38 Desain Banner

### 3.2.2 Mock Up Media



Gambar 3.39 Mock Up Handphone



Gambar 3.40 Mock Up Banner

## 4. PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam merancang tampilan User Interface untuk aplikasi penyedia layanan dibidang otomotif Better Ride dilakukan dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Adapun metode perancangan ini memiliki tahapan yaitu *(Understand) / Specify the Context of Use* (memahami target pengguna), *(Define) / Specify User Requirmen* (Identifikasi Pengguna)t, *(Ideate) / Product Desain Solution* (Ide desain danprototype), *(Testing) / Evaluate designs agains user requairment* (pengujian hasil kepada pengguna).

Dari keseluruhan proses yang telah dilalui dihasil ide dan strategi perancangn UI aplikasi Better Ride yang berisi tentang informasi penyediaan layanan pencarian bengkel terdekat, Fitur pemberi bantuan disaat mendesak, dan informasi mengenai ketersediaan suku cadang. Tampilan aplikasi yang lengkap dan rapi akan membuat pengguna mempercayai layanan yang ditawarkan oleh pihak Better Ride. Aplikasi ini berisikan mulai Halaman Home, Fitur “Temukan”, Fitur “Darurat”, History, Profil dan Market.

### 4.2 Saran

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat digunakan menjadi contoh untuk perancangn yang sejenis diwaktukedepan. Dan berlanjut menjadi sebuah rancangan yang sempurna dengan kelanjutan pembuatan *User Interface* untuk pengguna pelaku usaha.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almuharram, H. B. (2022). PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA APLIKASI RESERVASI PERBAIKAN MOBIL PADA BENGKEL MOBIL PILANG RAYA AC DENGAN METODE DESIGN THINKING.
- Andrew. (2021). *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*. Retrieved from Gamedia.com: [https://www.gamedia.com/literasi/teori-warna/#Teori\\_Warna\\_Menurut\\_Para\\_Ahli](https://www.gamedia.com/literasi/teori-warna/#Teori_Warna_Menurut_Para_Ahli)

- Ditamei, S. (2022). *Pengertian Kerangka Pemikiran: Cara Membuat Beserta Contohnya*. Retrieved from Detik.com: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6202272/pengertian-kerangka-pemikiran-cara-membuat-beserta-contohnya>
- Faidah, D. A. (2021). *Mengenal Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Dunia Desain Grafis*. Retrieved from Gamelab.id: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>
- Fleck, R. (2021). *10 iconography rules to follow in UI design*. Retrieved from dribbble.com: <https://dribbble.com/stories/2021/09/15/ui-icon-tips>
- Harys. (2020). *Tahapan Penelitian*. Retrieved from Jopglass.com: <https://www.jopglass.com/tahapan-penelitian/>
- Kalyani, H. M. (2019). *Product Branding dengan UI Design*. Retrieved from Medium.com: <https://medium.com/learnfazz/product-branding-dengan-ui-design-40d56ce4f4f0>
- Kangliesky, E. T. (2021). *Pemilihan Warna Untuk Memperkaya Desain User Interface Sebuah Aplikasi*. Retrieved from Binus.ac.id: <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/2021/08/pemilihan-warna-untuk-memperkaya-desain-user-interface-sebuah-aplikasi/>
- Luthfianto, F. (2019). *Perkembangan Otomotif di Indonesia*. Retrieved from Binus.ac.id: <https://communication.binus.ac.id/2019/01/18/perkembangan-otomotif-di-indonesia/>
- Meilani. (2013). *TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*.
- Pradita, G. (2016). *Warna dan Emosi dalam Desain User Interface*. Retrieved from Medium.com: <https://medium.com/paperpillar/warna-dan-emosi-dalam-desain-interface-3cd0b83ce710>
- Prawiro, M. (2019). *Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh Ilustrasi*. Retrieved from Maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>
- Sudarmono, L. D. (2014). *Kajian Ikonografi pada Gedung Marabunta di Semarang*.
- University, S. (2022). *Pengertian Tipografi adalah: Elemen, Fungsi, Tips Penyusunan*. Retrieved from sampoernauniversity.ac.id: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/tipografi-adalah/>